

105.05  
1

**KONSEP ARTIFICIAL INTELLIGENT PADA  
PERMAINAN TIC TAC TOE DENGAN HEURISTIC**



**KARYA ILMIAH**

Disampaikan Pada Seminar Karya Ilmiah  
Di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya  
Pada Tanggal 5 April 2006

Oleh :

**Leni Novianti, S.Kom**  
NIP : 132 301 569

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**  
2006



**KONSEP ARTIFICIAL INTELLIGENT PADA  
PERMAINAN TIC TAC TOE DENGAN HEURISTIC**



Menyetujui,  
Kepala Pusat Penelitian  
Kepada masyarakat

Pemerintah, April 2006  
Kantor Jurusan  
Manajemen Informatika

**KARYA ILMIAH**

Disampaikan Pada Seminar Karya Ilmiah  
Di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya  
Pada Tanggal 5 April 2006

Oleh :

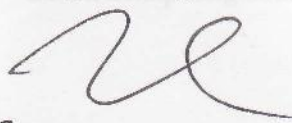
**Leni Novianti, S.Kom**  
NIP : 132 301 569

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
2006**

**KONSEP ARTIFICIAL INTELLIGENT PADA  
PERMAINAN TIC TAC TOE DENGAN HEURISTIC**

Oleh  
**Leni Novianti, S. Kom**  
NIP. 132301569

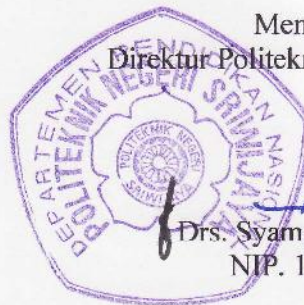
Menyetujui,  
Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian  
Kepada masyarakat

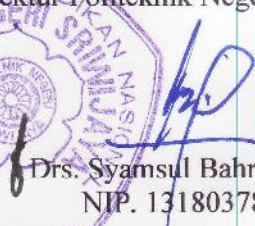
  
Dra. Nurul Aryanti  
NIP. 132064906

Palembang, April 2006  
Ketua Jurusan  
Manajemen Informatika

  
Ridwan Effendi, SE  
NIP. 131851563

Mengetahui,  
Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya



  
Drs. Syamsul Bahri, MM  
NIP. 131803780

## ABSTRAK

### KONSEP ARTIFICIAL INTELLIGENT PADA PERMAINAN TIC TAC TOE DENGAN HEURISTIC

---

(Leni Novianti, 2006, 23 Halaman)

*Artificial Intelligent* dapat memungkinkan komputer “berpikir”. Dengan menyederhanakan program, *artificial intelligent* dapat menirukan proses belajar manusia sehingga informasi baru dapat diserap dan digunakan sebagai acuan dimasa yang akan datang. Dan teknik yang digunakan *artificial Intelligent* memungkinkan dibuatnya sebuah program yang setiap bagiannya mengandung langkah langkah yang dapat berdiri sendiri dan dapat diidentifikasi dengan baik, untuk dapat memecahkan masalah sebuah atau sejumlah persoalan dimana setiap potongan bagian program adalah seperti sepotong informasi dalam pikiran manusia. *Heuristic* merupakan salah satu bagian dari *Artificial Intelligent* terutama pada permainan tic tac toe. Dalam permainan ini heuristic memberikan solusi yang terbaik untuk mencapai kemenangan dengan menentukan alternatif terbaik dalam setiap langkahnya.



# DAFTAR PUSTAKA

HARI : SELASA  
TANGGAL : 5 APRIL  
PUKUL : 09.30  
TEMPAT : ...

## DAFTAR PUSTAKA

PERNYATAAN :  
JUDUL : ...

- Kristanto, Andri, 2004, *Kecerdasan Buatan*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Pearl, Judea, 1984, *Heuristic*, Addison – Wesley, Massachusetts.
- Rich, Elaine dan Knight, Kevin, 1991, *Artificial Intelligent*, Mc Graw-Hill, New York
- Setiawan, Sandi, 1993, *Artificial Intelligent*, Andi Offset, Yogyakarta

No.	TANDA TANGAN
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Palembang, 4 April 2005

Pada Jurnal ...

Klasifikasi ...  
No ...

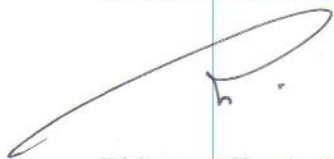
## DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR KARYA ILMIAH

HARI : SELASA  
 TANGGAL : 5 APRIL 2006  
 PUKUL : 09.30 WIB S/D SELESAI  
 TEMPAT : RUANG STAF  
 JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

PENYAJI : LENI NOVIANTI, S.KOM.  
 JUDUL : KONSEP ARTIFICIAL INTELLIGENT PADA PERMAINAN TIC TAC TOE DENGAN HEURISTIC

No	Nama	NIP	TANDA TANGAN
1	Ridwan Effendi	131851563	
2	Indra Fahadi	132256922	
3	Linda Meiriska	132302818	
4	ROBINSON	132301590	
5	Pika Sasarawati	132301019	
6	Dawirriawati, c	132290159	
7	Yusemarti	132-308719	
8	Desi Apriyanty	132-307469	
9	Ida Wahyu Hingrum	132308658	
10	Henny Madora	132308721	
11	M. NOVAL	132308727	
12	DEDY RUSDYANTO	132296542	
13	M. Ikhwanain	132003337	
14	Meati Kurnia	132301501	
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Palembang, 5 April 2006  
 Ketua Jurusan Manajemen Informatika



Ridwan Effendi, SE  
 NIP : 131 851 563